Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Nintendo®

Distributed by Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
MADE IN JAPAN by Nintendo

Distribué par Mattel Canada Inc.
Toronto, Canada M8Z 4N7
FABRIQUE AU JAPON par Nintendo

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

NES-PT-CAN

Mike Tyson's PUNCH-OUT!!® MD

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

SPORTS SERIES
SERIE SPORTIVE

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT Nintendo® HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT

Thank you for selecting the Nintendo Entertainment System™ Mike Tyson's Punch-Out!!® Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Little Mac: A 17-year-old fighter from the Bronx in New York. He loves nothing better than a tough challenge.

Doc Louis: An ex-heavyweight who was a famous hard hitter in the U.S. around 1954.

It all began one day when Little Mac and Doc Louis met by chance. Doc became Mac's trainer, teaching him everything there is to know about boxing. Doc and Mac's story continues over a seemingly endless path, until one day a champion is born.

Doc Louis Little Mac

©1987 Nintendo of America Inc.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game and then save the booklet for future reference.

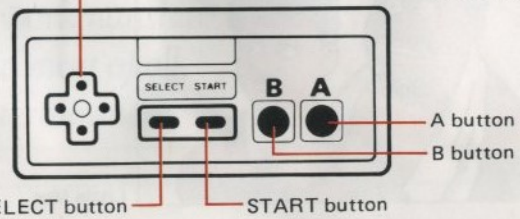
1. PRECAUTIONS

1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit it or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

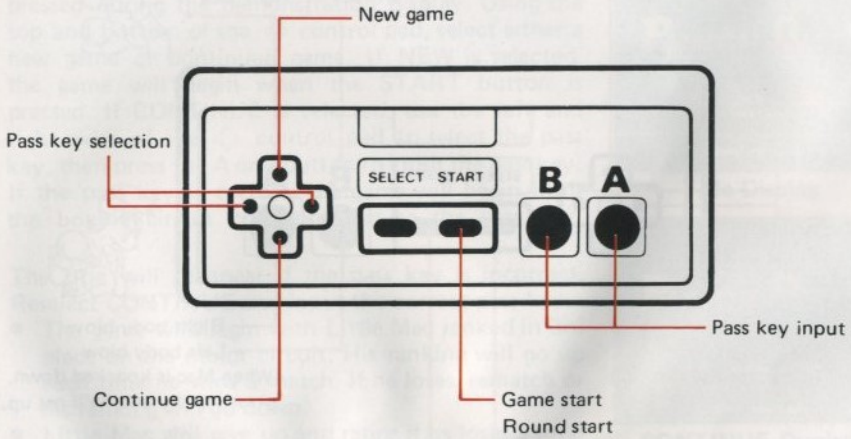
2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1

Controller 1 – Used for all games
Controller 2 – Not used

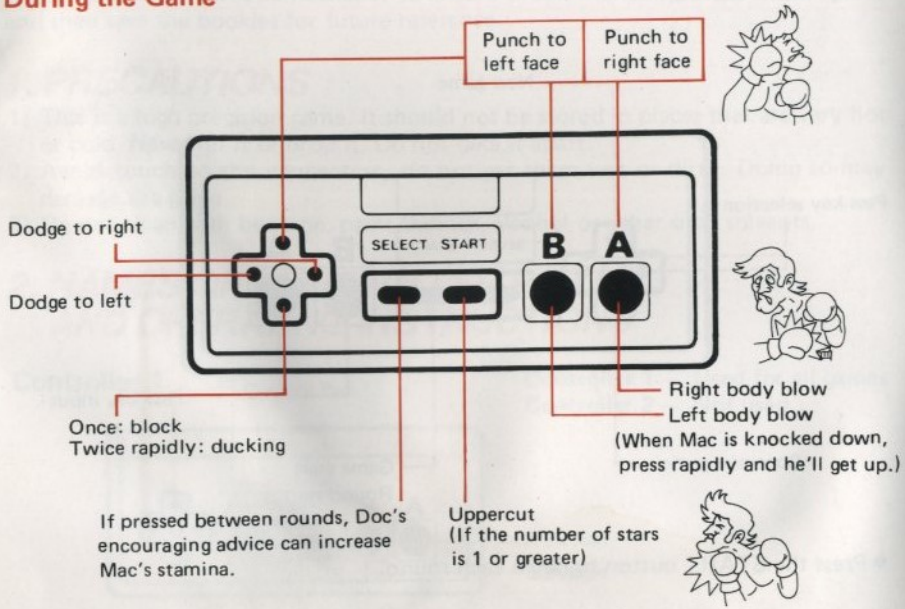


Before the Game



- Press the START button to begin each round.

During the Game



3. HOW TO PLAY

The title will appear when the START button is pressed during the demonstration display. Using the top and bottom of the ✚ control pad, select either a new game or continued game. If NEW is selected, the game will begin when the START button is pressed. If CONTINUE is selected, use the left and right sides of the ✚ control pad to select the pass key, then press the A or B button to input the pass key. If the pass key is correct, the game will begin from the boxing circuit corresponding to the pass key.

Title Display

CONTINUE Display

The title will reappear if the pass key is incorrect. Reselect CONTINUE and input the correct pass key.

- The game will begin with Little Mac ranked in 3rd place on the minor circuit. His ranking will go up each time he wins a match. If he loses, rematch or his ranking will go down.
- Little Mac will give up and retire if he loses a total of three matches.
- The World Video Boxing Association's (WVBA) circuits begin with the minor circuit and continue through the major circuit and the world circuit.

Pass Keys

- Pass keys will be displayed when Little Mac becomes the champion of the minor circuit and the major circuit. Write down the pass key when it appears. These pass keys can be input to begin the game from the bottom ranking in the major or world circuit, even when the game has been turned off before proceeding.

Pass Key Display

- Little Mac's match record and circuit level are saved with the pass key until he becomes circuit champion.

WVBA Rules

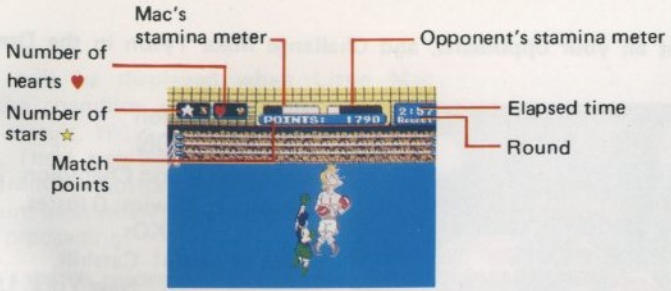
- A match consists of three rounds, each of which is three minutes long.
- A boxer is knocked out (KO) if he does not get up within a count of 10 after being knocked down.
- A technical knockout (TKO) is scored if a boxer goes down three times in one round.
- The referee determines the winner according to match points if time runs out in the 3rd round. (Watch out for unfair "hometown decisions" against Little Mac.)

"Defeat all your opponents, and Challenge Mike Tyson in the Dream Fight!!"

World Champion
MIKE TYSON

Ranking: World Champion
Record: 31 wins, 0 losses, 27 KOs
Place of origin: Catskill, New York, U.S.A.
Age: 21
Weight: 220 lbs

(9. 1. 1987)



♥ Hearts (Mac's fighting spirit):

Little Mac can punch whenever he has one or more hearts. He will lose a heart each time his opponent blocks or dodges out of the way of one of his punches, and will lose three hearts if he is punched by his opponent. When the number of hearts goes to zero, Little Mac is too tired to punch (he will change color), and must avoid punches by dodging or ducking to gain hearts.

☆ Stars:

The number of stars is the number of uppercuts that Little Mac can use. When he scores with an effective punch, a star will appear on his opponent's head and the number of stars will increase by one. Little Mac will lose one star if punched by his opponent and will lose all of his stars if he gets knocked down. The maximum number of stars is three.

Stamina Meters ▬□:

These meters show how much stamina Little Mac and his opponent have left. Stamina will drop when a boxer is punched. A boxer will go down if his stamina drops to zero; his stamina will recover when he gets back up (although the amount of recovery depends on the count on which he gets back up).

Once in each match Little Mac can receive advice from his trainer Doc and get a stamina boost if the SELECT button is pressed during an interval.

Match Points:

Match points are won when Little Mac punches his opponent. Uppercuts and effective punches win the greatest number of match points.

Elapsed Time:

Shows the lapsed time for the current round.

Round:

Shows the number of the current round.

Screen display before fight

Mac's Statistics

Little Mac's match record
Wins - Losses KOs

Circuit name

Opponent's Statistics

Opponent's ranking

Opponent's name

Opponent's record

Little Mac's ranking

Place of origin

Age

Weight in pounds

Screen display between rounds

Doc and Mac's dialogue

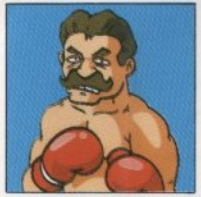
Opponent's dialogue

This dialogue may be a helpful hint to winning the match!

4. LITTLE MAC'S OPPONENTS

France's Glass Jaw
GLASS JOE

Ranking: Minor circuit, 2nd
Record: 1 win, 99 losses, 1 KO
Place of origin: Paris, France
Age: 38
Weight: 110 lbs



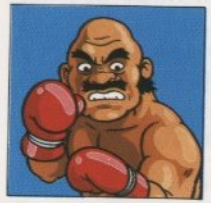
The German Steel Machine
VON KAISER

Ranking: Minor circuit, top
Record: 23 wins, 13 losses, 10 KOs
Place of origin: Berlin, West Germany
Age: 42
Weight: 144 lbs

Tropical Chief
KING HIPPO

Ranking: Major circuit, 2nd
Record: 18 wins, 9 losses, 18 KOs
Place of origin: South Pacific, Hippo Islands
Age: ??
Weight: ???

King Hippo's weak point: His body; you can knock him out with body punches if you can make him drop his guard.



The Reckless Bald Bull
BALD BULL

Ranking: Major circuit, Champion
Record: 34 wins, 4 losses, 29 KOs
Place of origin: Istanbul, Turkey
Age: 36
Weight: 298 lbs

You'll also meet a bunch of other hard-punching veterans in the ring, including **Piston Honda, Don Flamenco, Great Tiger, Mr. Sandman, Soda Popinski,** and **Super Macho Man.** Are you tough enough to go to the top and face **World Champion Mike Tyson**?

Basic Technique

1. More of your punches will reach the opponent if you aim where he's not guarding.
2. Little Mac won't be able to punch when he's tired (when he has no hearts), and his opponent will immediately start punching. Dodge his punches and recover hearts.
3. Little Mac's left punch is a little faster than his right, but it's not quite as strong.

Winning Technique

1. Dodge opponent's punches and then punch back immediately. You'll startle your opponent (his face will show it). This is your chance — punch furiously and you should score.
2. If your opponent comes up on the count of 1 after you've knocked him down, go with an uppercut for a sure knock-down.
3. During an interval: Use the advice of trainer Doc Louis to your best advantage.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Paks

Mattel Canada, Inc. ("Mattel") warrants to the original consumer purchaser that this Nintendo Game Pak ("Pak") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Mattel will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to **Mattel Canada, Inc., NES, 800 Islington Toronto, Ontario M8Z4N7** postage prepaid, insured and with proof of the date of purchase.

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of Mattel, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. **Call collect (416)252-GAME** for the amount of the service charge. Payments must be made by check or money order, payable to Mattel Canada, Inc.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

This warranty gives you specific legal rights and you may also have other rights which vary from province to province.

Recherchez ce sceau sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement de Nintendo à n'offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce sceau n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière de main-d'oeuvre, de fiabilité et, surtout, de qualité.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Mike Tyson's Punch-Out!!MC du système de jeu Nintendo®.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Little Mac: Un jeune boxeur de 17 ans du Bronx à New-York. Il n'aime pas mieux qu'un bon défi.

Doc Louis: Un ex-poids lourd qui était reconnu pour ses coups durs, aux E.-U. vers 1954.

Tout a commencé le jour où Little Mac rencontre Doc Louis par chance. Doc devint l'entraîneur de Mac, lui enseignant tout ce qu'il y a à apprendre au sujet de la boxe. Doc et Mac poursuivent un long sentier qui semble ne mener nulle part jusqu'au jour où naît un champion.

Doc Louis — Little Mac

© 1987 Nintendo of America Inc.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver à titre de références.

1. PRECAUTIONS

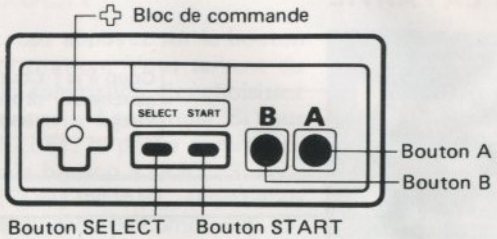
1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits trop chauds ou trop froids. Ne jamais le frapper ou l'échapper. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou tout autre solvant.

Remarque: Puisque Nintendo ne cesse d'améliorer ses produits, les caractéristiques et la conception des systèmes de jeu Nintendo sont sous réserve de modification sans préavis.

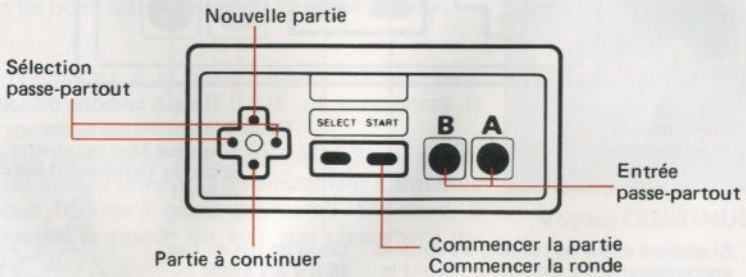
2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

Commande 1 – Utilisée pour toutes les parties
Commande 2 – Non-utilisée

Commande 1

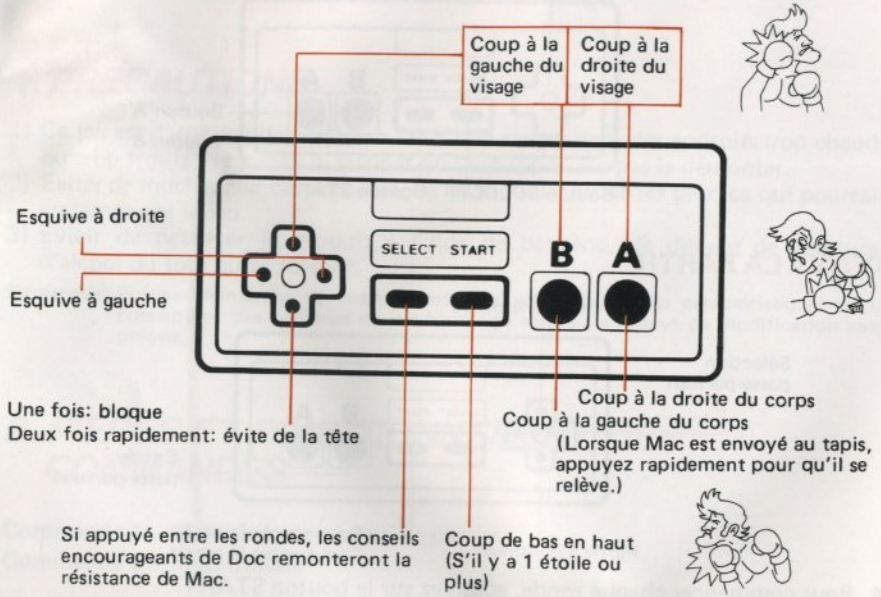


AVANT LA PARTIE



- Pour commencer chaque ronde, appuyez sur le bouton START.

DURANT LA PARTIE



3. COMMENT JOUER

Le titre apparaît lorsque vous appuyez sur le bouton START pendant la démonstration. Vous servant du haut et du bas du bloc de commande ✚, choisissez une nouvelle partie ou une partie à continuer. Si vous choisissez NEW (NOUVELLE), la partie commence lorsque vous appuyez sur le bouton START. Si vous choisissez CONTINUE (CONTINUER), servez-vous des côtés gauche et droit du bloc de commande ✚ pour sélectionner le passe-partout, puis appuyez sur le bouton A ou B pour enregistrer le passe-partout. Si le passe-partout est correct, le jeu commencera à partir du circuit de boxe qui correspond au passe-partout.

Voyant du titre

Le titre réapparaît si le passe-partout est incorrect. Choisissez à nouveau CONTINUE et enregistrez le passe-partout correct.

Voyant CONTINUE

- Le match commence avec Little Mac 3e au classement du circuit mineur. Son classement s'améliore à chaque fois qu'il gagne un match. S'il perd, il doit rejouer le match ou voir son classement descendre.
- Little Mac abandonnera et prendra sa retraite s'il perd un total de trois matchs.

- Les circuits de l'Association Mondiale de Boxe Vidéo (AMBV) commencent avec le circuit mineur et se poursuivent jusqu'au circuit majeur et le circuit mondial.

Passe-partout

- Les passe-partout sont affichés lorsque Little Mac remporte le championnat du circuit mineur et du circuit majeur. Ecrivez le passe-partout lorsqu'il apparaît. Ces passe-partout peuvent être enregistrés pour commencer un match au sous-sol du classement dans un circuit majeur ou circuit mondial même si le jeu a été fermé avant de procéder.

Voyant des passe-partout

- Le record de match et le niveau du circuit de Little Mac sont conservés avec le passe-partout jusqu'à ce qu'il devienne champion du circuit.

Règlements de l'AMBV

- Un match a trois rondes, chacune de trois minutes.
- Un boxeur est knock-outé (KO) s'il ne se relève pas avant le compte de 10.
- Un knock-out de décision (TKO) est enregistré si le boxeur est envoyé au tapis trois fois dans une ronde.
- L'arbitre détermine le vainqueur selon les points du match si le temps s'écoule à la 3e ronde. (Surveillez les "décisions partisanes" injustes contre Little Mac.)

"Devenez un champion de l'Association Mondiale de Boxe Vidéo (AMBV) et rencontrez Mike Tyson dans un combat de rêve!!"

Champion du monde
MIKE TYSON

Classement:	Champion du monde
Record:	31 victoires, aucune défaite, 27 KOs
Lieu d'origine:	Catskill, New-York, E.-U.
Age:	21 ans
Poids:	220 lbs

(1. 9. 1987)

♥ Coeurs (L'esprit de combat de Mac):

Little Mac peut donner des coups s'il a un coeur ou plus. Il perd un coeur à chaque fois que son adversaire bloque ou esquive l'un des coups de poing et perd trois coeurs si son adversaire le frappe.
Little Mac devient trop faible pour donner des coups (il change de couleur) et doit éviter les coups, soit en s'esquivant soit en évitant, pour réussir à gagner des coeurs.

☆ Etoiles:

Le nombre d'étoiles correspond au nombre de coups de bas en haut que Little Mac peut utiliser. Lorsqu'il compte en assénant un bon coup, une étoile apparaît au-dessus de la tête de l'adversaire et le nombre d'étoiles augmente de un. Little Mac perd une étoile s'il reçoit un coup de son adversaire et perd toutes ses étoiles s'il est envoyé au tapis. Le nombre maximal d'étoiles est de trois.

Mesures de résistance :

Les mesures de résistance indiquent combien de résistance Little Mac et son adversaire ont en réserve. La résistance descend lorsqu'un boxeur reçoit un coup de poing. Le boxeur s'affaise lorsque sa résistance descend à zéro; il augmente sa résistance lorsqu'il se relève (le montant récupéré dépendra du moment du compte où le boxeur se relève).
Une fois par match, Little Mac peut accepter des conseils de Doc, son entraîneur, et obtenir une charge d'énergie si le bouton SELECT est appuyé lors d'un intervalle.

Points de match:

Les points de match sont comptés lorsque Little Mac donne des coups de poing à son adversaire. Les coups de bas en haut et les coups bien portés gagnent le plus grand nombre de points de match.

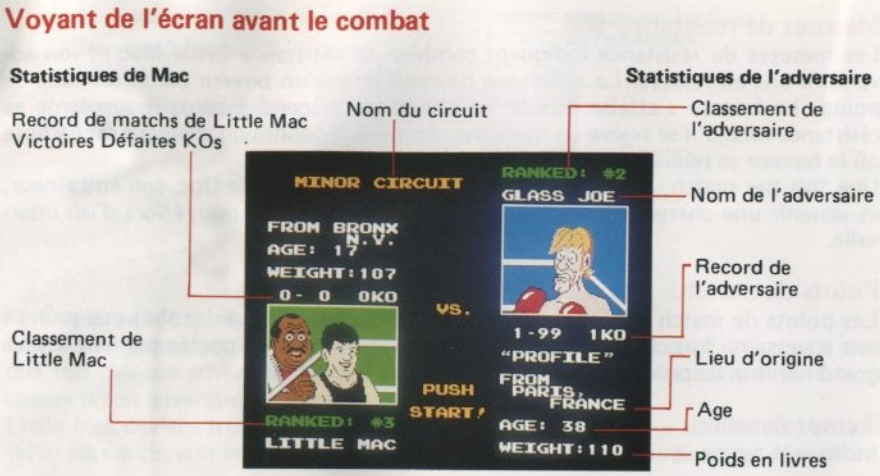
Temps écoulé:

Indique le temps écoulé pour la ronde en cours.

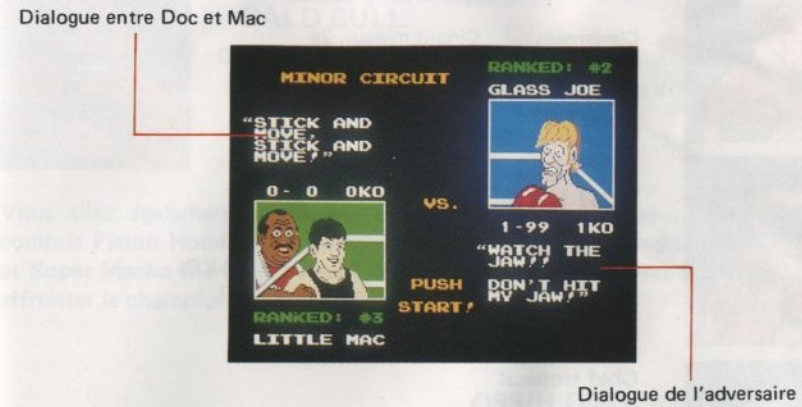
Ronde:

Indique le numéro de la ronde en cours.

Voyant de l'écran avant le combat



Voyant de l'écran entre les rondes

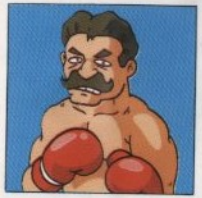


Le dialogue peut être un indice utile qui aidera à décider le gagnant du match.

4. ADVERSAIRES DE LITTLE MAC

Mâchoire de verre de la France
GLASS JOE

Classement:	Circuit mineur, 2e
Record:	1 victoire, 99 défaites, 1 KO
Lieu d'origine:	Paris, France
Age:	38 ans
Poids:	110 lbs



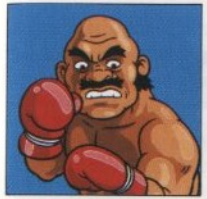
La machine d'acier allemande
VON KAISER

Classement:	Circuit mineur, meneur
Record:	23 victoires, 13 défaites, 10 KOs
Lieu d'origine:	Berlin, Allemagne de l'ouest
Age:	42 ans
Poids:	144 lbs

Chef tropical
KING HIPPO

Classement:	Circuit majeur, 2e
Record:	18 victoires, 9 défaites, 18 KOs
Lieu d'origine:	Sud du Pacifique, Iles Hippo
Age:	??
Poids:	???

Point faible de King Hippo: Son corps; vous pouvez l'assommer en lui assénant des coups au corps si vous réussissez à faire tomber ses défenses.



Le taureau chauve insouciant
BALD BULL

Classement:	Circuit majeur, champion
Record:	34 victoires, 4 défaites, 29 KOs
Lieu d'origine:	Istamboul, Turquie
Age:	36 ans
Poids:	298 lbs

Vous allez également rencontrer d'autres vétérans du ring qui gognent dur, y compris **Piston Honda, Don Flamenco, Great Tiger, Mr. Sandman, Soda Popinski** et **Super Macho Man.** Etes-vous assez costaud pour vous rendre jusqu'au bout et affronter le champion mondial, **Mike Tyson**?

Technique de base

1. La majorité de vos coups atteindront votre adversaire si vous frappez lorsqu'il ne se protège pas.
2. Little Mac ne pourra pas donner de coups lorsqu'il est fatigué (lorsqu'il n'a pas de coeurs), et son adversaire commencera à frapper immédiatement. Evitez ses coups pour gagner des coeurs.
3. Le poing gauche de Little Mac est un peu plus rapide que le droit, mais il n'est pas aussi puissant.

Technique de victoire

1. Evitez les coups de l'adversaire puis frappez rapidement en retour. Vous surprendrez votre adversaire (vous le ferez dans son visage). C'est le moment propice — frappez vigoureusement et vous compterez.
2. Si votre adversaire se relève au compte de 1 lorsque vous l'envoyez au tapis, allez-y d'un coup de bas en haut pour un knock-down assuré.
3. Lors d'un intervalle: Servez-vous des conseils de Doc à votre meilleur avantage.

GARANTIE LIMITEE DE 90 JOURS

Cartouche de jeu Nintendo

Mattel Canada Inc. ("Mattel") garantit à l'acheteur premier que cette cartouche de jeu Nintendo ("Cartouche") (excluant les accessoires de cartouche de jeu et les accessoires Robot) est exempte de défectuosités de matériel et de main d'oeuvre pour une période de 90 jours à compter de la date d'achat. S'il servient une défectuosité couverte par cette garantie pendant cette période de la garantie limitée de 90 jours, Mattel réparera ou remplacera la cartouche défectueuse sans frais à sa discrétion.

Pour se prévaloir de ce service de la garantie, veuillez retourner la cartouche à **Mattel Canada Inc., 'NES ', 800 Islington Avenue, Toronto, Ontario M8Z 4N7** dûment affranchie et assurée, et accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Les cartouches retournées sans une preuve de la date d'achat ou après échéance de la garantie limitée de 90 jours seront, à la discrétion de Mattel, réparées ou remplacées moyennant les frais de service en vigueur pour les réparations hors garantie. Pour le montant des frais de service, veuillez composer le **(416) 252-GAME** à frais virés. Les paiements doivent être effectués par chèques ou mandats-poste libellés à Mattel Canada Inc.

La présente garantie ne sera pas honorée si la cartouche a été endommagée à la suite d'une négligence, d'un accident, d'un usage déraisonnable ou d'une modification.

La présente garantie donne au détenteur des droits légaux spécifiques et peut également lui donner d'autres droits pouvant varier d'une province à l'autre.